
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
¡¡PRIMERAS IMÁGENES!!
Te mostramos cómo será el nuevo Pokémon que llegará a GameCube
Nº 55
Por los expertos de Nintendo Acción
[3ª] ENTREGA
MANUAL DE ESTRATEGIA PARA ENTRENADORES
POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
• Descubrimos los SECRETOS más OCULTOS
• MAPAS de toda las rutas y ciudades
• TRUCOS y estrategias de MAESTROS
¡¡Fichas coleccionables de los nuevos Pokémon!!



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

¡¡¡LAS PRIMERAS IMÁGENES!!!

¡¡Alucinarás con el nuevo Pokémon!!

Shigeru Miyamoto disparó todos los rumores. Ahora han aparecido en la prensa japonesa las primeras imágenes del nuevo Pokémon para CUBE.

Las pantallas no mienten. ¡¡Se obró el milagro!! La Pokémon Company está a punto darnos un nuevo motivo para entrar bien en el nuevo año. ¡¡Han publicado las primeras imágenes del nuevo Pokémon de GameCube!! Bueno, o más bien se las hemos "robado", porque ha sido la prensa japonesa la que ha desatado la noticia.

¿Un nuevo Colosseum?

Ya con más tranquilidad os podemos contar que aunque nadie ha confirmado nada aún, parece que Nintendo se trae



Este chaval podría ser el héroe de la segunda entrega de Colosseum.

entre manos un Colosseum. Por lo poco que se puede deducir de las pantallas, **estrenaremos escenarios y personajes, pero la mecánica de juego seguirá combinando aventura y RPG** con la maestría habitual. O sea que asistiremos a intensos combates entre Pokémon y



Sí, será mecánica RPG, se deduce claramente de estos diálogos...

contra otros entrenadores, que lucirán un diseño muy similar al visto en «Pokémon Colosseum». Con el estilo rompedor, muy manga, que tanto nos gustó. Y si las imágenes hacen justicia al desarrollo, el juego podría estar listo esta verano. Ojalá. Seguiremos informando.

¡ÚLTIMA HORA!

Pokémon ya se ha estrenado en Nintendo DS.

De momento solo está disponible en Japón, aunque nosotros... ¡ya lo tenemos en la redacción y ya hemos echado unas cuantas carreritas! El control usa la pantalla táctil, por supuesto. **Nuestro corredor es Pikachu, que compite contra otros siete Pokémon** por llegar el primero a la meta. Y la forma de hacer que vaya a toda pastilla **es ir "empujándole" con el puntero...** a toda velocidad. ¡Vas a hacer ejercicio! Aunque, bueno, puedes descansar un poquito sabiendo usar los ítems. En ciertos lugares encontrarás cosas como aceleradores, inmunidad e incluso un manojo de globos con los que podrás elevarte sobre el terreno y refrescar las patas. Pronto lo tendremos aquí.

El nuevo Pokémon de DS será un juego de carreras.

[3ª] ENTREGA

☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas co

Guía de Maestros

Pokémon Rojo Fuego Verde Hoja

Seguimos a todo gas, así que ponte cómodo, enciende tu GBA y continúa con nosotros la aventura de Ash. En esta entrega vamos a conocer a Bill, nos subiremos al S.S. Anne y conseguiremos la MO Corte; además, ganaremos la medalla del gimnasio de Ciudad Carmín y pondremos rumbo a Pueblo Lavanda para ayudar al simpático Sr. Fuji.



Sumario

Rutas 24 y 25

En estas rutas encontrarás montones de especies Pokémon y de entrenadores, y una casa en la que vive un personaje absolutamente encantador. Se llama Bill y es el Pokémaníaco que ha creado el Sistema de Almacenamiento de Pokémon. ¿Te apetece conocerle? Pues vamos allá...

RUTA 25



RUTA 24



1. LUCHANDO EN EL PUENTE

Objeto conseguido: **PEPITA**



En el **puente de la Ruta 24 te esperan seis entrenadores a los que deberás derrotar** si pretendes llegar hasta la casa de Bill. Todos usan **equipos formados por Pokémon de tipo Bicho, Planta y Veneno,** salvo el quinto que usará un **Mankey.** Recuerda que a lo largo del puente puedes volver al Centro Pokémon si ves que tu equipo anda algo cansado.

2. EL POKéMANÍACO

Objeto conseguido: **TÍCKET BARCO**

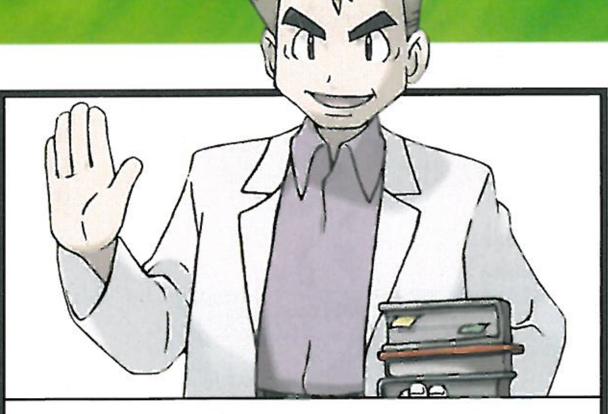


Cuando entres en la **casa que hay al final de la Ruta 25** verás a un extraño ser merodeando en su interior. No te asustes, se trata del loco de Bill. **Debido a unos experimentos el chaval se ha convertido en un Pokémon.** Échale una mano para que pueda volver a su estado normal y **conseguirás el TÍCKET para montar en el crucero S.S. Anne en Ciudad Carmín.**

¡CONSÍGUELOS!	
A. MT 45 (ATRACCIÓN)	B. MT 43 (DAÑO SECRETO)

¡Hazte con todos!

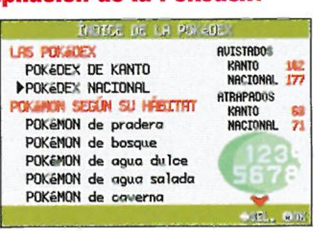
ABRA	● Algunos	● Algunos
BELLSPROUT	● No Hay	● Algunos
CATERPIE	● Algunos	● Algunos
HORSEA	● Muchos (Caña Buena, Súper Caña)	● Algunos (Caña Buena)
KAKUNA	● Pocos	● Raro
KRABBY	● Algunos (Caña Buena)	● Muchos (Caña Buena y Supercaña)
METAPOD	● Raro	● Pocos
ODDISH	● Algunos	● No hay
PIDGEY	● Muchos	● Muchos
PSYDUCK	● Muchos	● No Hay
TENTACOOL	● Muchos	● Muchos
WEEDLE	● Muchos	● Algunos



La Guía de Oak

Bueno chavales, vamos a tomarnos un descanso para dejar que nuestro querido Oak nos inunde con sus olas de sabiduría.

¿Cómo consigo la ampliación de la Pokédex?



■ Para conseguir esta ampliación tienes que hacer varias cosas. Primero debes **convertirte en el campeón de la Liga Pokémon.** Después debes tener en tu poder al menos **60 especies Pokémon distinta;** y finalmente tienes que viajar **con Bill a Isla Prima y allí cumplir la misión que te encarga Celio.** Cuando cumplas todos estos requisitos, tienes que **dirigirte a Pueblo Paleta y hablar conmigo (con Oak).** Haz todo eso y recibirás la Pokédex Nacional.

¿Qué diferencia hay entre las MTs y las MOs?



■ Es muy fácil. Tanto las Máquinas Técnicas (MTs) como las Máquinas Ocultas **permiten a tus Pokémon aprender nuevos movimientos.** Las Máquinas Técnicas sólo se pueden utilizar una vez, pero las Ocultas se pueden usar tantas veces como quieras. Además, las **Máquinas Ocultas te permitirán hacer cosas fuera de las batallas.** Con ellas podrás cortar arbustos, navegar, mover rocas o iluminar una cueva oscura.

¿Cómo puedo borrar una Máquina Oculta?

■ Los movimientos de las MO no se pueden olvidar aprendiendo movimientos nuevos, pero si vas a la casa que hay **junto al Centro Pokémon de Ciudad Fucsia el Quita-movimientos** las borrará.



Rutas 5 y 6

Para viajar entre las Rutas 5 y 6 de momento tendrás que usar la Vía Subterránea. Cuando veas la Guardería, haz un alto en el camino y deja a uno de tus Pokémon para que se haga grande y fuerte.

RUTA 5



RUTA 6



1. LA GUARDERÍA



Si dejas un Pokémon en la Guardería de la Ruta 5, irá ganando experiencia a medida que pase el tiempo (aunque realmente depende de los pasos que des). En el momento que quieras recuperarlo tendrás que pagar al encargado una cantidad que dependerá de la cantidad de Puntos de Experiencia que tu Pokémon haya acumulado. **En esta Guardería no puedes dejar una pareja de Pokémon para que se reproduzcan, pero en la Isla Quarta de Archi7 hay otra en la que sí podrás.**

2. EL GUARDA SEDIENTO



El guarda que hay en el edificio de acceso a Ciudad Azafrán no te dejará pasar hasta que sacies su sed. Para eso tendrás que ir a la **Mansión Azulona** (está en Ciudad Azulona) y hablar con una señora que te dará un rico té helado para calmar la sed de este chavalote y también la de sus compañeros de los otros edificios de acceso. Mientras tanto, **usa la Vía Subterránea para ir hasta la Ruta 6 y desde allí pon rumbo al sur hasta llegar a Ciudad Carmín.**

3. TE CAMBIO A NIDORAN



Si juegas con Rojo Fuego, **en la entrada a la Vía Subterránea te darán un Nidoran hembra a cambio de uno macho.** Si lo haces con Verde Hoja, entonces te cambiarán un Nidoran macho por uno hembra.

4. BUSCANDO TESOROS



En la Vía Subterránea hay algunos tesoros escondidos. **Para encontrarlos primero tendrás que hacerte con el Buscaobjetos** (te lo dará un ayudante de Oak en la Ruta 11). Cuando lo tengas, ve a la Vía Subterránea y úsalo con paciencia.

¡Hazte con todos!

BELLSPROUT		MEOWTH	
● No hay	● Algunos	● Muchos	● Muchos
ODDISH		**PIDGEY**	
● Algunos	● Algunos	● Muchos	● Muchos

Ciudad Carmín

Esta ciudad marítima dispone de un puerto en el que está anclado el famoso S.S. Anne, un crucero de lujo en que te esperan montones de entrenadores. Además, en el Club de Fans de Pokémon conseguirás un regalo muy, pero que muy especial. No te podemos decir más...



1. ¿BUSCAS PELEA?

Objeto conseguido: **BUSCAPELEA**



Junto al **mostrador del Centro Pokémon de Ciudad Carmín hay una chavala que te dará el Buscapelea.** Usa este aparatito en un lugar en el que veas entrenadores a los que ya hayas derrotado, e inmediatamente verás cuantos quieren volver a luchar. No olvides que **para volver a usar el Buscapelea tendrás que recargarlo dando 100 pasos.**

2. MOLA PESCAR

Objeto conseguido: **CAÑA VIEJA**



En la casa que hay junto al Centro Pokémon vive el **Gurú Pescador.** Si le dices que te gusta mucho pescar, te entregará **una Caña Vieja. Con ella podrás pescar en cuanto veas el mar, un río o un estanque.** La pega de esta caña es que en realidad **sólo te permite pescar al triste Magikarp, pero no te preocupes porque pronto conseguirás otras mejores.**

3. CAMBIANDO PAJARITOS

Objeto conseguido: **PALO**



Junto a la tienda vive **una niña que quiere un Spearow. Si tienes uno, te lo cambiará por un Farfetch'd.** Piensa que Spearow abunda en el juego y que **el único Farfetch'd de todo el juego es el que esta niña,** así que no te lo pienses y acepta el intercambio. Además, **Farfetch'd viene equipado con un Palo, un objeto que mejora la probabilidad de dar un golpe crítico.**

4. FANS POKéMON

Objeto conseguido: **BONO BICI**

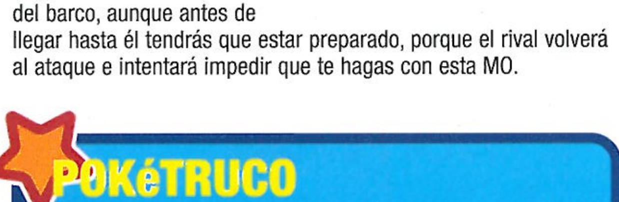


El presidente de Club de Fans de Pokémon es un señor al que le gusta mucho hablar de sus Pokémon. Si tienes paciencia y aguantas la charla que te larga, **podrás conseguir un Bono Bici. Cuando lo tengas, vuelve a la Tienda de Bicis de Ciudad Celeste** y cámbialo por una estupenda bicicleta. **No olvides asignar la Bici a la tecla SEL,** verás que útil te resulta durante el juego.

5. CLAVES DEL GIMNASIO



El camino hacia el gimnasio está bloqueado por un árbol que de momento no puedes cortar. Para hacerlo necesitas un Pokémon que conozca la **MO01 o Corte.** La conseguirás en el S.S. Anne de manos del capitán del barco, aunque antes de llegar hasta él tendrás que estar preparado, porque el rival volverá al ataque e intentará impedir que te hagas con esta MO.



POKéTRUCO



La habilidad de cada Pokémon tiene un determinado efecto tanto fuera como dentro del combate. Son muchas las habilidades y los efectos que muestran. Cuando un Pokémon sufra la alteración de su estado, puede que suba su Ataque o que envenene al rival, etc. Piensa bien cómo puedes sacarle ventaja a la habilidad de tus Pokémon y así hacerte más fuerte.

LOS CONSEJOS DE OAK

Los Pokémon no solo evolucionan por nivel, algunos lo hacen utilizando unas piedras especiales que encontrarás durante la aventura (la mayoria en el Centro Comercial de Ciudad Azulona). Con la **Piedratrueno** lograrás que Pikachu evolucione a Raichu o Eevee en Jolteon. En cambio si posees una **Piedra Agua,** podrás hacer que Poliwhirl evolucione a Poliwrath, Shellder a Cloyster, Staryu a Starmie o Eevee a Vaporeon. Usando la **Piedra Lunar** harás que Nidorina evolucione a Nidoqueen, Nidorino a Nidoking y Jigglypuff a Wigglytuff. Con la **Piedra Hoja,** Gloom evolucionará a Vileplume, Weepinbell a Victreebel o Exeggcute a Exeggutor. Si lo que tienes en tu Mochila es una **Piedra Fuego,** entonces conseguirás que Vulpix evolucione a Ninetales, Growlithe pase a Arcanine y el bueno de Eevee se convierta en Flareon. La última piedra que encontrarás es la **Piedra Solar** y con ella verás como Gloom evoluciona a Bellossom.

6. POKéTIENDA



Quizá la tienda de Ciudad Carmín te decepcione un poco ya que sus productos los has visto en otras tiendas. Sin embargo, **puedes darte un voltio por ella y dedicarte a rellenar el formulario que hay en el mostrador.** Si lo rellenas con las palabras mágicas **"CONEXIÓN CON TODOS", activarás la opción REGALO MISTERIOSO,** pero antes de nada deberás guardar la partida. Te aseguramos que activar esta opción puede darte muchas alegrías en el futuro.

LISTA DE PRECIOS			
PokéBall	200	Antídoto	100
Despertar	250	Repelente	350
Superpoción	700	Antiparaliz	200
Antihielo	250		

7. RUMBO A ARCHI7



Después de conseguir el Tri-TÍCKET y el Iris-TÍCKET en tus aventuras por las islas de Archi7, siempre que te apetezca **podrás ir al puerto de Ciudad Carmín y volver a las islas a bordo del Surcamar.** Con el Tri-TÍCKET podrás viajar a Isla Prima, Secunda y Tera, y con el Iris TÍCKET lo harás a las islas Quarta, Inta, Exta y Sétima. Al parecer en Archi7 hay dos islas más, aunque para llegar hasta ellas hará falta un TÍCKET especial.

¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (verde)
GYARADOS	Algunos (Super Caña)	Algunos (Super Caña)
HORSEA	No hay	Algunos (Caña Buena)
KRABBY	Algunos (Caña Buena)	Algunos (Caña Buena)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja)	Muchos (Caña Vieja)
SHELLDER	Muchos (Supercaña)	No hay
SLOWPOKE	No hay	Raro (Supercaña)
STARYU	No hay	Muchos (Supercaña)
TENTACOOL	Muchos	Muchos

Líder Pokémon #3

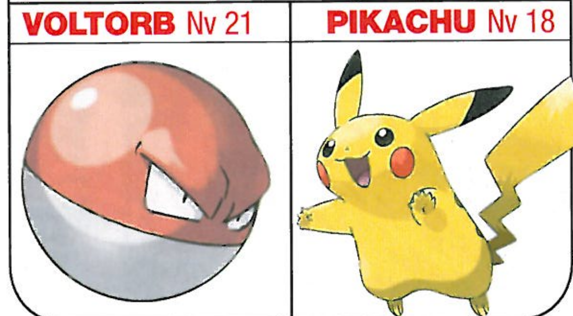


La maestría de Lt. Surge con los Pokémon Eléctricos es legendaria, por algo la gente le apoda Rayo Americano. Ten mucho cuidado con él, su extremada cautela te va a dejar sorprendidísimo.

Lt. SURGE

El equipo de Surge está formado exclusivamente por **Pokémon de tipo Eléctrico.** No te enfrentes a él con Pokémon de Agua o Voladores y ten cuidado con la parálisis.

Equipo de Lt. Surge



CONSEJO PARA Lt. SURGE

Lt. Surge **ha cometido el error de formar un equipo exclusivamente a base de Pokémon de tipo Eléctrico.** Estos Pokémon suelen usar ataques del mismo tipo, así que **si tienes un Pokémon de tipo Tierra, no te tocará ninguno de ellos. Si no tienes Pokémon de Tierra, procura usar de tipo Planta.** De todas formas, la clave en este combate es que aproveches el punto débil de los eléctricos y utilices contra ellos ataques de tipo Tierra.

PREMIOS Lt. SURGE

MEDALLA TRUENO
Esta medalla **aumenta la velocidad de tus Pokémon y te permite usar VUELO** fuera de un combate (si un Pokémon lo ha aprendido).

MT 34, ONDA VOLTIO
Este ataque de tipo Eléctrico **es muy rápido y nunca falla.**

S.S. Anne

En el S.S. Anne tendrás que pelear contra el rival, recibirás la MO CORTE de manos del capitán y encontrarás algunas bayas con las que alimentar a tus Pokémon.

ANNE BAJO



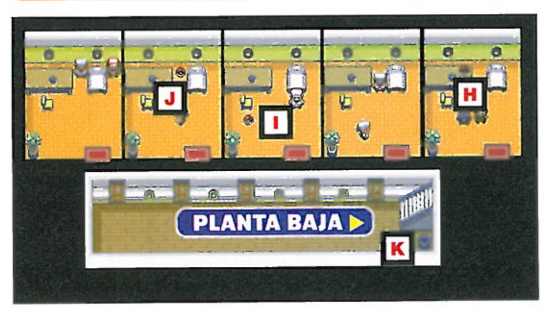
ANNE 1er PISO



ANNE 2º PISO



ANNE SÓTANO



1. DESCANSA UN POQUITO



Dentro del lujoso crucero S.S. Anne tendrás que disputar más de un combate y puede que tus Pokémon necesiten curar sus heridas o recuperar su salud. Para ello no es necesario que vuelvas al Centro Pokémon de Ciudad Carmín ya que **en uno de los camarotes una amable señorita los curará de todas sus heridas de batalla.** Vamos, igualito que un Centro Pokémon, pero con la ventaja de que te pilla al lado.

POKéTRUCO

Hay varios tipos de Repelente, unos duran más pasos que otros, pero todos sirven para ahuyentar a los Pokémon salvajes. A la hora de usarlo debes tener en cuenta que los Pokémon salvajes que ahuyentarás **serán de igual nivel o inferior que el nivel del primer Pokémon de tu equipo.**

LOS CONSEJOS DE OAK

Si eres novato con los Pokémon, seguro que te interesa saber que **cualquier Pokémon, incluidos los temibles legendarios, puede atraparse usando una Ultraball.** Pero antes de lanzarla lo mejor que es que aumentes su efectividad reduciendo en una cantidad suficiente los PS del Pokémon que quieres capturar, y que alteres su estado durmiéndolo, envenenándolo, etc. Si sigues este consejo, no echarás en falta a la famosa Master Ball

2. MO CORTE

El capitán del barco anda un poco mareado, pero si hablas con él, te dará la MO CORTE. Ten cuidado: una vez que tengas en tu poder esta MO no abandones el barco. Si lo haces, ya no podrás volver, así que **antes de irte procura combatir contra todos los entrenadores y recoge todos los objetos que puedas.**



PISTAS

Los Pokémon que recibes en los intercambios con otros jugadores obtendrán muchos más puntos de experiencia cada vez que ganen un combate. Aunque, cuando recibas un Pokémon de nivel alto, puede que no te obedezca a no ser que tengas las medallas de gimnasio adecuadas, como la medalla Cascada, la Pantano o la Tierra.

EL RIVAL: Batalla 3

Esta es la tercera vez que el pesado del rival te pide que le des una lección. **Contra Pidgeotto usa un buen ataque de tipo Roca o Eléctrico, y contra Kadabra un buen ataque de tipo Físico.** Ándate con ojo ante Raticate y procura dejarle KO lo antes posible o recibirás el castigo de su terrible ataque Hip. Colmillo.



TU PRIMER POKéMON	EQUIPO RIVAL
Bulbasaur	Charmander (Nv. 20), Pidgeotto (Nv. 19), Kadabra (Nv. 18), Raticate (Nv. 16)
Charmander	Wartortle (Nv 20), Pidgeotto (Nv 19), Kadabra (Nv. 18), Raticate (Nv. 16)
Squirtle	Ivysaur (Nv 20), Pidgeotto (Nv 19), Kadabra (Nv. 18), Raticate (Nv. 16)

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA MELOC
B. BAYA ZREZA
C. BAYA ATANIA
D. SUPERBALL
E. MT 31 (DEMOLICIÓN)
F. ATAQUE X
G. POLVOESTELAR
H. SUPERPOCIÓN
I. ÉTER
J. MT 44 (DESCANSO)
K. HIPERPOCIÓN

La Guía de Oak

¡Oh gran Oak, ayúdanos! No nos dejes solos ante tantas dudas y socórrenos con tu gran inteligencia Pokémon.

¿Cómo viajo a las islas de Archi7?

■ Bueno, todavía no hemos llegado a ese punto pero aun así te lo contaré. Cuando salgas del gimnasio de Isla Canela, después de ganar la medalla, verás que a la puerta te espera el amigo Bill. Pues bien, en ese momento tendrás la opción de ir con él a Isla Prima, aunque quizá prefieras continuar con tu aventura por Kanto. No importa, **Bill te esperará en el Centro Pokémon de Isla Canela hasta que te decidas finalmente a ir con él hasta Archi7.**



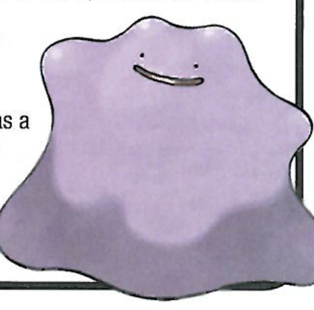
¿Cómo quito a Snorlax de en medio?

■ Durante la aventura encontrarás **dos enormes Snorlax dormidos, uno en la Ruta 12 y otro en la Ruta 16. Para despertarlos necesitas la Poké Flauta.** Para hacerte con ella tienes que **llegar hasta Pueblo Lavanda.** Allí te enterarás que el Sr. Fuji está preso en lo alto de la Torre Pokémon, pero **si consigues el Scope Silph, podrás rescatarle** y en agradecimiento te entregará la Poké Flauta.



¿Dónde puedo encontrar al bueno de Ditto?

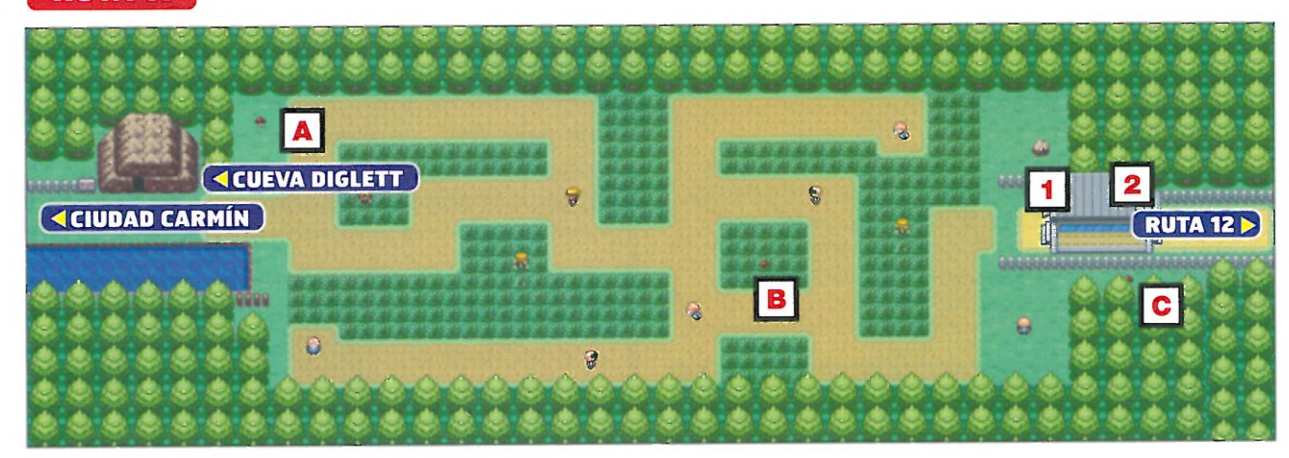
■ El fantástico Ditto es un Pokémon muy codiciado gracias a su habilidad para cruzarse con montones de Pokémon en la Guardería de Isla Quarta. **Búscalo en la Ruta 14.** Te dará alegrías sin parar.



Ruta 11 y Cueva Diglett

La Ruta 11 es una de las rutas más divertidas de Kanto: está llena de entrenadores dispuestos a combatir hasta el final. En cuanto a la Cueva Diglett, cuando la atravieses verás montones de Diglett a los que podrás volatilizar con ataques de Agua y de tipo Planta.

RUTA 11



CUEVA DIGLETT BAJO

SÓTANO
SÓTANO
RUTA 2
RUTA 11

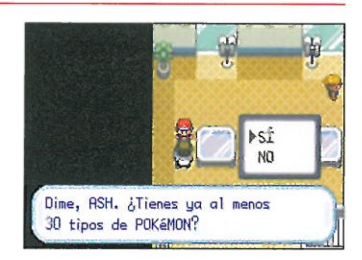
CUEVA DIGLETT SÓTANO

PLANTA BAJA
PLANTA BAJA

1. EL BUSCAOBJETOS

Objeto conseguido: **BUSCAOBJETOS**

Si tienes en tu poder más de 30 especies diferentes de Pokémon, el ayudante del Profesor Oak te dará el Buscaobjetos. Este aparato te servirá para encontrar montones de objetos invisibles que hay por el suelo y aunque no te indicará el lugar exacto en el que están, te señalará si hay alguno cerca.



2. ¿NIDORINO O NIDORINA?

En la segunda planta del edificio de acceso a esta ruta verás un chaval que pulula junto al ayudante del Profesor Oak. Pues bien, **si juegas con Pokémon Rojo Fuego, el chavalín te ofrecerá a su Nidorina a cambio de un Nidorino.** Si lo que tienes es el Verde Hoja, entonces te ofrecerá a Nidorino a cambio de Nidorina. Acéptalo en todo caso, no le hagas el feo.



¡CONSÍGUELOS!		
A. DESPERTAR	B. DEFENSA X	C. SUPERBALL

¡Hazte con todos!

DIGLETT		DUGTRIO	
● Muchos	● Muchos	● Pocos	● Pocos
DROWZEE		**EKANS**	
● Algunos	● Algunos	● Muchos	● No hay
KRABBY		**PSYDUCK**	
● Algunos (Súper Caña)	● Muchos (Caña Buena, Súper Caña)	● Raro (Súper Caña)	● No hay
SANDSHREW		**SLOWPOKE**	
● No hay	● Muchos	● No hay	● Raro (Súper Caña)
SPEAROW		**TENTACOOL**	
● Muchos	● Muchos	● Muchos	● Muchos

Y en la próxima entrega...

- **Llegaremos a la CENTRAL DE ENERGÍA, y nos haremos con ZAPDOS..**
- **Entraremos en la Torre Pokémon y salvaremos al Sr. Fuji.**
- **Llegaremos a Ciudad Azulona, jugaremos en el Casino y pelearemos por una nueva medalla.**
- **Lucharemos contra el Team Rocket en su Guarida Secreta y obtendremos el Scope Silph.**





EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡Hola entrenadores!... Hace muchos años un gran sabio dijo: "Cuando alguien conoce a los demás es un erudito, cuando se conoce a sí mismo es un sabio, cuando conquista a los demás es poderoso, pero cuando se conquista a sí mismo es invencible". A mí me ha hecho pensar, seguro que a vosotros también.

El truco de Espeon

Querido profesor Oak. Tengo varias dudas que me gustaría aclarar:

1. ¿En las nuevas ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja, se puede tener un Umbreon y un Espeon?

Claro que sí, pero para ello primero tienes que conseguir a Eevee. Si no lo tienes, ve a Ciudad Azulona, entra por la entrada trasera de la Mansión Azulona y sube hasta la azotea. Allí verás un ático y dentro una PokéBall con un Eevee.

2. Y si se puede, ¿me podría decir cómo se consiguen?

Bien, lo primero que tengo que decirte es que Eevee evoluciona por felicidad en Espeon o en Umbreon. Cuando es de día, la evolución será en Espeon y si es de noche, entonces lo hará en Umbreon. Para saber si tu Eevee está a tope de felicidad, después de ganar la Liga Pokémon ve a hablar con Dalia, la hermana del rival. Cuando lo hagas, limpiará a tu Eevee para que se sienta más feliz, evaluará cuál es su nivel de felicidad. Como en Rojo Fuego y Verde Hoja no hay reloj que mida el tiempo, salvaremos la partida y nos iremos a por un cartucho de Rubí o Zafiro. Enciéndelo y comprueba la hora en el reloj de tu habitación de Villa Raíz. Si es de día, coge tu cartucho de Rojo o Verde, ve a un Centro Pokémon y haz que Eevee viaje a Hoenn para conseguir a Espeon. Si es de noche, haz lo mismo y conseguirás a Umbreon. Recuerda que para hacer intercambios con Rubí y Zafiro antes tienes que haber arreglado la Máquina de Redes que hay en Isla Prima.

Álvaro García
Córdoba

Intercambios con Rubí y Zafiro

Hola Profesor. Es la primera vez que escribo y me gustaría que me contestase a estas preguntas:

1. ¿Profesor, por qué no puedo intercambiar de la edición Rubí a la edición Verde Hoja?, ¿qué debo hacer para que funcione?

Lo que ocurre es que todavía no has arreglado la Máquina de Redes de Isla Prima y hasta que no lo consigas, no podrás hacer intercambios ni con Rubí (o Zafiro), ni con Pokémon Colosseum. Si no sabes lo que hay que hacer para arreglar la Máquina de Redes, te lo contaré enseguida. Lo primero es ganar la Liga Pokémon y conseguir más de 60 Pokémon para que Oak te dé la PokéDex Nacional. Una vez hecho, ve al puerto de Ciudad Carmín, sube en el Surcamar hasta Isla Prima y vuelve a hablar con Celio. El chaval te dirá que necesita un Rubí y un Zafiro para arreglar la Máquina de Redes, así que tendrás que buscarlos. Para que puedas ayudarle tendrás que viajar por todas las islas de Archi7, por eso Celio te entregará el Iris-tícket. Como no quiero que te vuelvas loco buscando, te aconsejo que leas la sección de mi colega Abedul, así te enterarás de lo que hay que hacer para encontrar el Rubí y el Zafiro.

2. ¿Hay más de una Master Ball en la edición Verde Hoja?

Pues que yo sepa solo hay una. Te cuento ya mismo lo que tendrás que hacer para conseguirla. Nada, fácil, ve a Ciudad Azafrán y salva al presidente de Silph S.A. de los malhechores del Team Rocket. En agradecimiento, el buen hombre te entregará una Master Ball que te va a venir de maravilla.

Lucas Vicedo
Montitxelvo (Valencia)

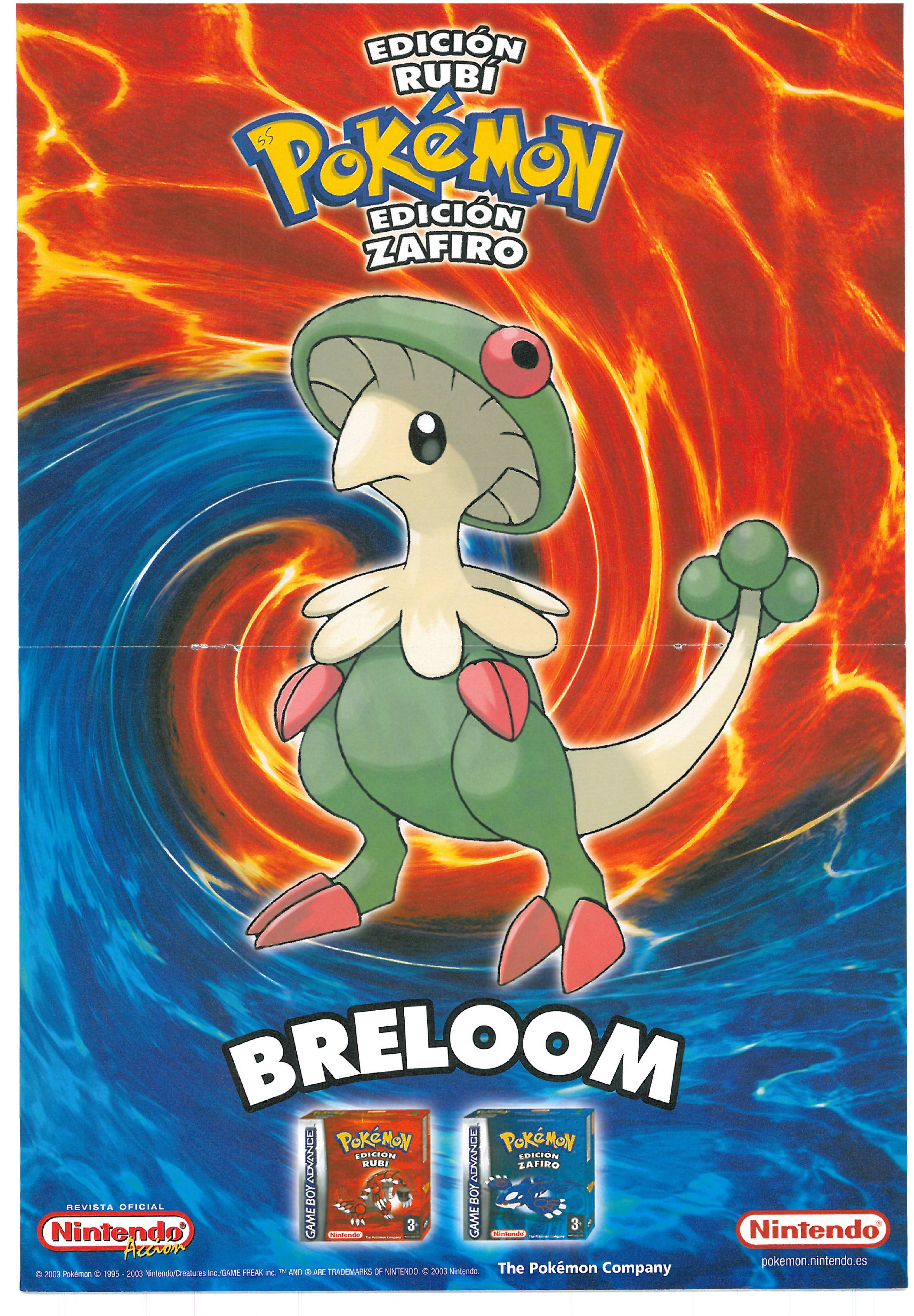
CONSIGUE LA POKÉDEX NACIONAL, VE A CIUDAD CARMÍN, SUBE EN EL SURCAMAR A ISLA PRIMA Y HABLA CON CELIO. AL FINAL ARREGLARÁS LA MÁQUINA DE REDES.

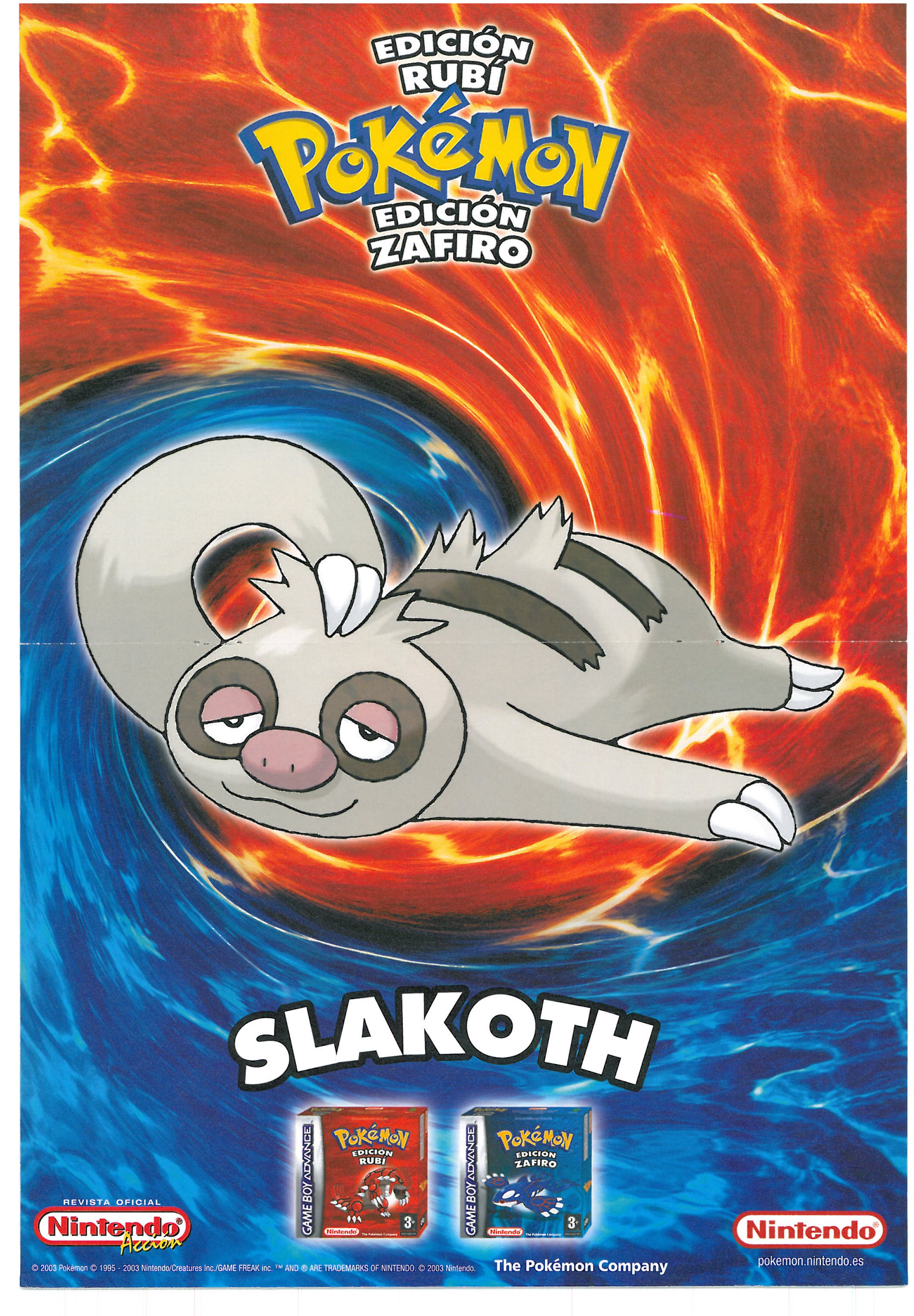


ESPEON Y UMBREON. *Para conseguir a Espeon o a Umbreon primero necesitas a Eevee. Lo encontrarás dentro de una PokéBall en la azotea de la Mansión Azulona.*



HACER INTERCAMBIOS. *Hasta que no arregles la Máquina de Redes de Isla Prima no podrás cambiar Pokémon con Rubí y Zafiro o con Pokémon Colosseum de GameCube.*


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
BRELOOM
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


EDICIÓN
RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN
ZAFIRO
SLAKOTH
POKéMON
EDICIÓN
RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN
ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

Pokémon raros

Hola Profesor. Me llamo Alejandro y es la primera vez que escribo a su Consultorio. Tengo algunas dudas, ahí van. Por favor, resuélvalas:

1. ¿Me podría decir cómo se consigue a Pichu, Clefa, Politoed, Steelix, Scizor, Porygon 2, Tyrogue, Hitmontop, Smoochum, Elekid y Azurill? Me refiero a como se consiguen en Verde Hoja.

Pues claro que te lo puedo decir. Venga, saca papel y lápiz y toma nota, sin perderte nada:

Pichu: Lo conseguirás en la Guardería de Isla Quarta. Para hacerlo puedes dejar un Pikachu macho y otro hembra. Del Huevo que obtengas saldrá Pichu.

Clefa: También lo consigues en la Guardería de Isla Quarta, pero esta vez tendrás que dejar un Cleffairy hembra y otro macho.

Politoed: Para obtener este Pokémon tendrás que intercambiar un Poliwhirl equipado con la Roca del Rey. Este objeto lo encontrarás en Isla Sétima (en el Cañón Sétano).

Steelix: Intercambia un Onix equipado con Rev. Metálico y lo verás evolucionar a Steelix. Para conseguir el Rev. Metálico tendrás que ir hasta el Pilar Recuerdo de Isla Inta.

Scizor: Busca un Scyther en la Zona Safari (aunque este Pokémon solo está en Rojo Fuego), equípalo con el Rev. Metálico, intercámbialo y lo verás evolucionar a Scizor. Por cierto, antes de hacerlo procura tener la PokéDex Nacional (o no podrás clasificar a Scizor).

Porygon 2: Consigue un Porygon en Ciudad Azulona, equípalo con Mejora, intercámbialo y lo verás evolucionar a Porygon 2. Hallarás Mejora en el Almacén que tienen los del Team Rocket en Isla Inta.

Tyrogue: Lo conseguirás en la Guardería de Isla Inta. Necesitarás un Hitmontop o un Hitmonlee o un Hitmonchan y un Ditto.

Hitmontop: Para conseguirlo primero necesitas un Tyrogue. Cuando lo tengas, entrénalo hasta el nivel 20 y si su nivel Ataque es igual a su Defensa (en el nivel 19), entonces verás que Tyrogue evoluciona a Hitmontop. Otra forma de conseguir a Hitmontop es traérselo desde Colosseum.

Smoochum: Otro de Guardería. Necesitas cruzar a Jynx con un Pokémon compatible (Kadabra).

Elekid: Lleva un Electabuzz macho y otro hembra a la Guardería de Isla Quarta y del Huevo saldrá Elekid.

Azurill: Equipa un Azumarill o Marill con Incié. Mar y llévalo a la Guardería para cruzarlo con otro del sexo opuesto. El resultado será un Huevo del que nacerá Azurill. Para conseguir el Incié. Mar, ve a Isla Inta y entra en la Cueva Perdida.

2. ¿Cómo se puede evolucionar a Chansey en Blissey?

A Chansey lo encontrarás en la Zona Safari, y si quieres que evolucione tendrás que hacerle muy feliz. Para eso ya sabes que lo mejor es hacerle combatir todo lo que puedas sin que caiga debilitado nunca. Tarde o temprano, cuando su felicidad esté a tope y suba de nivel, lo verás evolucionar a Blissey. Espero que te haya servido de ayuda, amigo entrenador.

Alejandro Calatrava
Alcalá de Henares (Madrid)



CRUCES EN LA GUARDERÍA. *Para conseguir montones de Pokémon raros tendrás que ir a la Guardería de isla Quarta y hacer muchos cruces.*

MIS TROLAS PREFERIDAS

El valor y la fortuna

Gracias chavales: vuestro interés por esta sección me tiene alucinado. Ya estáis enviando trolas de Rojo y Verde, así que vamos a leer la primera para relajarnos un rato después de tanto combate.

Hola Profesor:

Me han dicho que si ganas 50 veces seguidas la Liga Pokémon, vas al laboratorio del Profesor Oak y hablas con él, te dará la ampliación de la PokéDex y el ticket para viajar a las islas secretas. Luego, vas a tu casa, a la del rival y al laboratorio de Oak y todos suben en una bicicleta hasta Ciudad Carmín. En Ciudad Carmín subes al S.S. Anne y llegas has la última de las islas secretas. Nada más llegar, Oak, el rival, tú y tu madre dais un garbeo por la isla y entráis en la tienda. De repente, al salir, caerá una tormenta de arena. Si no consigues llegar hasta el puerto, el juego se borrará y el cartucho se estropeará. Y encima se comerán a todos tus Pokémon. Oak, lo he intentado. ¿Es cierto lo que acabo de decir?

Enrique Vázquez
Madrid

¡Qué valiente eres chavalote! Aunque te puedes quedar sin juego, le has echado narices y lo has intentado. ¿Sabes? Esto de ser valiente me recuerda un sueño. Era el año 2051, Jimmy y yo éramos unos viejecitos calvos, con dentadura postiza y bastón, pero a pesar de todo seguíamos siendo igual de encantadores. Estábamos jubilados y muy mayores para ir de aventuras, por eso estábamos en el parque tomando el sol y jugando con la GB3D. ¡Menuda consola! Era igual que unas gafas de sol, te la ajustabas en el careto y la controlabas con la mente. ¿Te lo imaginas? Pues bien, estábamos echando carreras con el Pokémon Moto GX. Cada uno elegía un personaje, le daba una personalidad y los ponía a competir. Durante la carrera se lanzaban Pokémon que controlabas con la mente con el fin de detener al rival. El personaje de Jimmy era un motorista gordito y con melenas que daba collejas a diestro y siniestro y el mío una chica rubia de pelo corto, guapa, traviesa e inteligente que hacía diabluras con la moto. El motorista de Jimmy iba el primero, la meta estaba cerca, pero mi chica era tenaz y no se daba por vencida. Para ganarle solo quedaba la opción de lanzar un Pokémon muy especial. Y lo hizo, eligió un Pokémon muy especial. Se llamaba Novi Oak, un Pokémon que Game Freak había creado para hacerme un homenaje. Antes de lanzarle mi chica motorista dijo: "venga chavalote, no me falles, pégale un mordisco en los michelines y verás como ganamos". Novi Oak saltó sobre el melenas e hice que mordiera su triponcio, pero sentí por sorpresa que sus michelines eran duros como el acero y recibí tal collejón que me di un trompazo de escándalo. ¡Pobre Novi Oak! ¡Qué astuto este Jimmy! Pero la chica no se rindió, hizo una valerosa maniobra con la moto, recogió a Novi Oak y volvió a lanzarle. Esta vez me subí a la chepa del melenas y le tapé los ojos. ¡Victoria! En fin, solo era un sueño, pero recuerda que la fortuna sonríe a los valientes, por eso mi personaje era el mejor.



MI BICICLETA. *Me encantaría que en mi bicicleta se pudieran subir mis amigos y fuéramos todos pedaleando como locos, pero nada, veo que nadie se sube.*

Los ataques de Mewtwo

Hola Profesor. Tengo el Rojo y el Colosseum con algunas dudas:

1. ¿Qué ataques aprende Mewtwo en el entrenamiento?
Para que nunca olvides los ataques que aprende Mewtwo aquí tienes, un poco más abajo, la ficha de este increíble Pokémon.

2. ¿Dónde está Bola Sombra?
Bola Sombra es la MT 30 y es uno de los premios por los que puedes cambiar las fichas que ganes en el Casino de Ciudad Azulona. No olvides que los premios se canjean en la caseta que hay al lado del Casino y que la MT 30 la tendrás cuando consigas 4500 fichas. Seguro que conoces Bola Sombra, pero por si acaso te diré que este es un movimiento de tipo Fantasma bastante potente y preciso.

3. ¿Dónde podría purificar más rápidamente a los Oscuros?
La forma más rápida es invocar a Celebi usando una Flauta del Tiempo en el Pilar Legendario de Villa Ágata. En total encontrarás tres Flautas del Tiempo y cada una de ellas solo las puedes usar una vez. Si ya las has gastado, lo mejor para purificar a un Oscuro será hacerle combatir. Para ello, te aconsejo las calles de Pueblo Pirita para Oscuros de poco nivel y el Coliseo para los de más nivel.

4. ¿Dónde se consigue en el Rojo la Escama Dragón?
Para los que no lo sepan, la Escama Dragón es un objeto muy preciado porque si intercambias a un Seadra equipado con él, evolucionará al temible Kingdra. Dicho esto, para conseguir la Escama Dragón tendrás que viajar hasta Isla Exta y surfear al sur de la Vía Acuática. Cuan veas un saliente de tierra con una PokéBall, acércate y recógela, dentro está la Escama Dragón.

5. ¿Para conseguir a Ho-oh en el Colosseum hay que pasarse el Monte Batalla en el modo historia o en el modo combate?
Tienes que hacerlo en el modo combate, aunque este no es el único requisito. Antes tienes que haber purificado a los 48 Pokémon del modo historia. Además, cuando te decidas a conquistar el Monte Batalla, tendrás que hacerlo usando únicamente Pokémon de Colosseum (y no de la GBA).

6. Me pasaron a Kyogre y estoy pensando en dejarle Salpicar, Trueno, Rayo Hielo y Golpe Cuerpo. ¿Iría bien enseñarle Frío Polar?
Frío Polar es uno de los golpes movimientos que pueden dejar KO al rival con un solo golpe. El problema es que su precisión es tan baja que la mayoría de las veces que lo utilices fallará. A mí este movimiento no me convence demasiado, pero si quieres que Kyogre lo aprenda, sustitúyelo por Golpe Cuerpo.



MEWTWO. *Sin duda este el mejor de todos los legendarios. Lo encontrarás en la Cueva Celeste después de arreglar la Máquina de Redes de Isla Prima.*

7. Mi Groudon al 100 tiene los ataques Estallido, Rayo Solar y Terremoto. ¿Debería enseñarle Garra Dragón, Demolición o Fuerza?
Quizá Demolición sea el más útil. Recuerda que con este movimiento de tipo lucha podrás romper las barreras defensivas que crean los rivales cuando usan Reflejo o Pantalla Luz.

Enrique Córdoba
Barcelona

150 MEWTWO

Fue creado por un científico tras años de horribles experimentos de ingeniería genética.

TIPO 1: Psíquico. **DISPONIBLE:** ■ ■

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Anulación	Normal
Nv 11	Barrera	Psíquico
Nv 22	Neblina	Hielo
Nv 33	Rapidez	Normal
Nv 44	Recuperación	Normal
Nv 55	Velo Sagrado	Normal
Nv. 66	Psíquico	Psíquico
Nv. 77	Más Psique	Normal
Nv 88	Premonición	Psíquico
Nv 99	Amnesia	Psíquico

EVOLUCIÓN: No tiene.
HABILIDAD: Presión: Baja los PP del enemigo.

Una corrección

Hola Profesor Oak. Es la tercera vez que escribo y me gustaría que publicaseis esta carta porque no publicaste la otra:

1. En el número 52 dijiste que para capturar a Mewtwo se necesitaban 100 Pokémon o más, pero yo lo he capturado con 65.
Es cierto, en el número 52 pone que se necesitan 100 Pokémon o más y lo que debería decir es 60. Es una errata, pero para que todo quede claro te diré los dos requisitos que hay que cumplir para que Mewtwo aparezca en la Cueva Celeste. El primero es vencer al Alto Mando y el segundo arreglar la Máquina de Redes de Isla Prima. Recuerda que para viajar por Archi7 necesitas la PokéDex Nacional. Y para tenerla, debes tener más de 60 especies Pokémon.

2. ¿Dónde están los tres perros legendarios?
Tras derrotar al Alto Mando, uno de los perros aparecerá correteando por las rutas de Kanto. El legendario dependerá de tu Pokémon del principio. Si elegiste a Charmander, aparecerá Suicune; si el elegido fue Bulbasaur, aparecerá Entei; y si elegiste a Squirtle, aparecerá Raikou. El nivel en el que aparecen es el 50, así que si usas un repelente y colocas como jefe de tu equipo un Pokémon de nivel 50, cuando busques por las rutas los únicos Pokémon que aparecerán serán de este nivel o superior. Es decir, si alguno de los perros anda por la ruta que exploras, ese será el único Pokémon que atacará. Si no quieres tener muchos dolores de cabeza para hacerte con ellos, lo mejor es que reserves para ellos la infalible MasterBall. Si no la tienes, entonces procura agenciarte un Pokémon que tenga la habilidad Arena Trampa o Sombra Trampa, de esta forma impedirás que el legendario salga por piernas. Por cierto, otra forma de tener a los perros legendarios en Kanto es traérselos desde Pokémon Colosseum (después de arreglar la Máquina de Redes).

3. ¿Dónde está la MT Trueno?
La encontrarás en la Ruta 10, dentro de la Central de Energía.

Eduardo Múgica
San Sebastián (Guipúzcoa)



PERROS LEGENDARIOS. *Aunque a los perros legendarios aparecerán por Kanto tras vencer al Alto Mando, también puedes traértelos desde Pokémon Colosseum.*



EL RINCÓN DE ABEDUL

Buscando un Rubí y un Zafiro

¡Hola chicos! Hace un tiempo que no me asomo por estas páginas, pero como veis sigo por aquí y más en forma que nunca. Prestad atención, este mes gracias a la carta de Emilio podré daros algunos datos muy interesantes.

¡Hola profesorcillos! A ver, dicen que a la tercera va la vencida, aunque ya he escrito más de 6 veces por eso... a la tercera. ¡Por segunda vez! Bueno, un jamón electrónico p'al JIMMY y un abrazo.

1. En Verde Hoja, me pasé la Liga, conseguí la ampliación de la PokéDex y el primer Rubí de la máquina del centro de redes pero... ¿Dónde está el otro?
El Rubí está en las profundidades de una cueva que hay en la ladera del Monte Ascuas. Cuando derrotes al Alto Mando y consigas la ampliación de la PokéDex, vuelve a Isla Prima, habla con Celio y dirígete al Monte Ascuas. En la ladera verás una cueva y delante a dos miembros del Team Rocket. Derrótalos, entra en la cueva a por el Rubí y lleva contigo un Pokémon que conozca Fuerza. Una vez que entregues el Rubí a Celio podrás viajar al resto de las islas en busca del Zafiro. Para hacerlo no olvides seguir los pasos que doy a continuación:

- Viaja a Isla Quarta y entra en la Cueva Glaciada. Busca la MO 07 o CASCADA y ayuda a Lorei en su combate contra los malvados del Team Rocket.
- Viaja a Isla Inta y ve hasta la puerta del almacén del Team Rocket. Entonces tendrás una de las claves de la puerta, pero te faltará la otra.
- Viaja a Isla Exta y acércate hasta la Cueva Punteada. Usa Corte para abrir la puerta de la cueva y entra. Cuando alcances el último sótano verás el Zafiro, pero un malvado científico del Team Rocket se lo llevará, aunque te dará la segunda de las claves para abrir la puerta del almacén.
- Vuelve a Isla Inta y entra en el almacén. Dentro tendrás que resolver un pequeño laberinto para alcanzar una sala en la que está el científico que robó el Zafiro. Cuando le des una lección, te dará el Zafiro.
- Vuelve a Isla Prima, habla con Celio y la Máquina de Redes quedará arreglada.

No olvides cumplir todos los pasos. Si te saltas la misión en Cueva Glaciada, cuando llegues a la Cueva Punteada encontrarás que alguien bloquea la entrada.

2. En la misma sala donde está el Rubí hay inscripciones en Braile que dicen esto: "Todo importa, existencia importa, estar vivo importa, usa Fuerza" Yo uso Fuerza y me dice: "aquí no puedes usar eso". ¿Qué hago?
Pues en principio nada. Reconozco que el mensaje es críptico, pero antes de decir algo lee el que encontrarás en la Cueva Punteada cuando vayas a buscar el Zafiro: DEJA A DOS BRILLANTES PIEDRAS UNA ROJA UNA AZUL CONECTAR CON PASADO. AMIGOS COMPARTIR FUERZA ABRE PUERTA A MUNDO POR EXPLORAR. NUEVO MUNDO OS ESPERA.

Como ves, parece que los dos mensajes guardan relación y hablan de las maravillas que te esperan cuando el Rubí y el Zafiro estén conectados a la Máquina de Redes de Isla Prima.

3. Porfa, dime que letras UNOWN pertenecen a cada sala de las ruinas de I. SÉTIMA.
Sin problemas, estos son los Unown que aparecen en cada una de las cámaras de Ruinas Sete:

- Cámara Pasiete: Z/!
- Cámara Setris: B/M/V/W/X
- Cámara Hibinca: F/G/K/T/Y
- Cámara Quarciso: J/L/P/Q/R/S
- Cámara Traisante: E/I/N/S
- Cámara Tulipdos: C/D/H/O/U
- Cámara Anémuna: A/?

4. En una de las islas de ARCHI7, hay una casa en la que hay una vieja que dice que le gusta ver combates, y una puerta cerrada con cajas. ¿Es otra sala de batalla que se abre con el E-Reader?
A estas alturas seguro que has oído que aparte de las siete islas de Archi7 existen dos islas secretas más. Pues bien, para viajar a estas islas necesitas activar la opción Regalo Misterioso rellenando el cuestionario de las tiendas con las palabras CONEXIÓN CON TODOS. Con esta opción activada podrás descargar los ticket que te permiten viajar a las islas secretas, cambiar los Pokémon salvajes que aparecen en la Cueva Cambiante y hacer que en la casa de Isla Sétima aparezcan nuevos entrenadores. Para descargar los ticket tendremos que esperar a los eventos que organizará Nintendo.

5. ¿Cómo que en RojoFuego y Verde Hoja no hay Tutor de Movimientos? En Isla PRIMA hay uno que te pide 2 minisetas o 1 seta. ¡Le he pillao profesor!
Pues no sé, yo no nunca he dicho que no hubiera un Tutor de Movimientos y según me dice Oak él tampoco. Como no me das más datos no sé en que momento lo dijimos. De todas formas, seguro que era una errata porque desde que tuvimos el primer cartucho de Rojo y Verde en nuestras manos pudimos ver que el Tutor de Movimientos vivía en Isla Prima.

6. ¿Para cuando eso de los 3 Slots? Pasa el tiempo y ningún juego los tiene.
La verdad es que es algo que todos echamos de menos, pero ten en cuenta que si no se hace, es por motivos técnicos. Guardar la información de una partida Pokémon requiere mucha memoria, por eso no hay espacio para tres partidas. Quizá cuando aparezcan los primeros juegos Pokémon para la DS la posibilidad de los tres slots sea una realidad.

7. ¿ Y Smeargle?
Pues no está en Rojo Fuego, ni en Verde Hoja. La única forma es que arregles la Máquina de Redes y te lo traigas desde Colosseum.

8. ¿Las TV de KANTO no se encienden como las de HOENN?
A lo mejor tienes que buscar un técnico para que las repare...

Emilio J, Gallardo
Málaga



REGALO MISTERIOSO. Detrás de esas cajas puede que aparezca algún entrenador, aunque para que eso ocurra antes hay que activar la opción REGALO MISTERIOSO.



BUSCA EL ZAFIRO. Para encontrar el Zafiro tienes que ir hasta Isla Exta y entrar en la Cueva Punteada, aunque antes tendrás que cumplir algunos requisitos.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Enrique García Cabañes (Burgos). 6 años
Jimmy: –¡CHST, EH, OYE! Mari: –Qué burro eres, hijo. ¿No puedes llamarme de otra manera un poquito más personal o cariñosa, incluso? Jimmy: –Aparta, tía, que no es a ti. Es a Enrique, que quería que le avisáramos cuando publicásemos su dibujo. ¡UEHEHE!

¡POKéMON MINI!
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.



¡Participa y Gana!



Este mes sorteamos 6 estupendas toallas Pokémon, exclusivas para Nintendo Acción, entre los que han participado en la Zona Pokémon.

Busca las diferencias





Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Slowking y disfruta un rato de los juegos que pediste a los reyes.

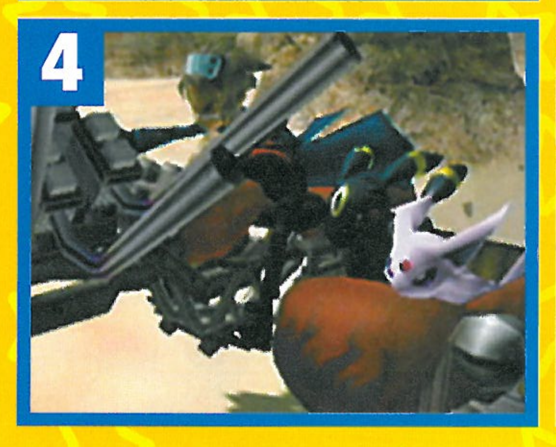
Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y de cada una mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!







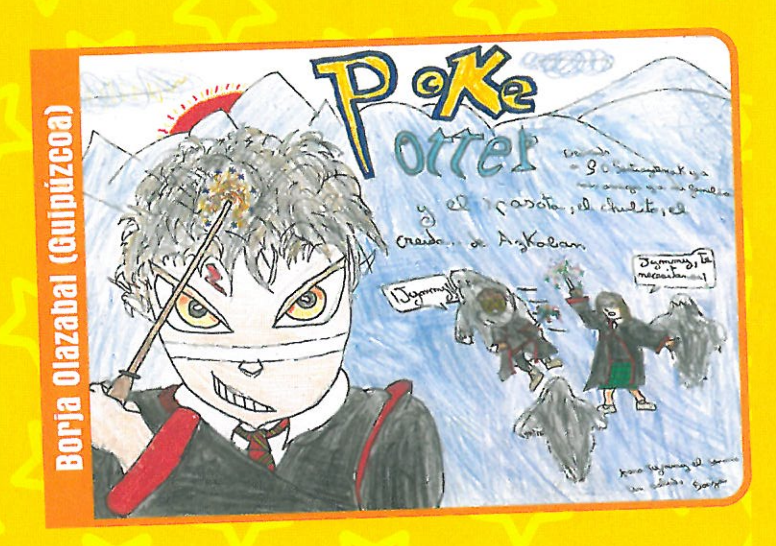




PODER PSÍQUICO

Es que vaya un trabajo que tienen los Pokémon que salen aquí, en la famosa sección "Poder Psíquico". Todo lo que tienen que hacer es sentarse, estarse quietecitos, y luego ya los de la revista le hacemos cosas a la foto. ¡Qué vaguería tan legendaria! ¡Hay que ser perro!





Borja Olazabal (Guipúzcoa)



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



PokéArtista



Mª Isabel Organista Barreno (Ávila)
Mari: –Pues tiene que ser estupendo jugar en Hoyo de Pinares al «Channel». Seguro que algunos parajes se parecen mucho y será fácil imaginar que, de pronto, entra en tu habitación un... Jimmy: –¡Holo, qué pasaaa! Mari: –Bof...

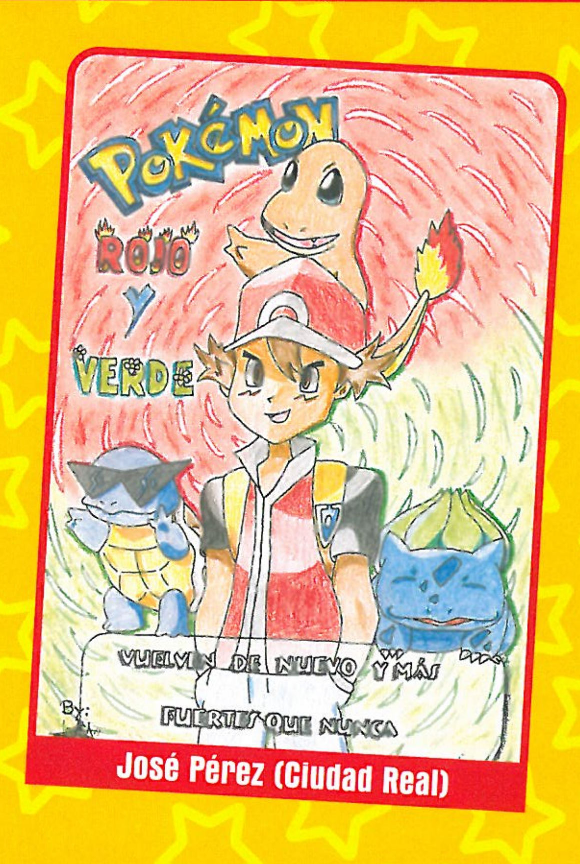
¡UN «POKéMON CHANNEL» DE REGALO PARA LA POKÉ ARTISTA!



Adriana Tuesta (Logroño)



David Cordón (Badajoz)



José Pérez (Ciudad Real)

¡Bienvenido a la superfiesta de dibujos Pokélo antiarrugas 2!

Jimmy: –Seis, cinco, cuatro, tres... Mari: –¿Vas a explotar por fin, Jimmy? ¿Por eso estás haciendo la cuenta atrás?
Jimmy: –Y cuatro, mujera loca. No voy a petar aún, estaba mirando las edades de los jovenzuelos que nos han mandado estos dibujuelos.
Oak: –Oye, tío, y yo que soy mayor de 6 años, ¿no podría...?
Jimmy: –No, tío.



Sara Cruces, 4 años

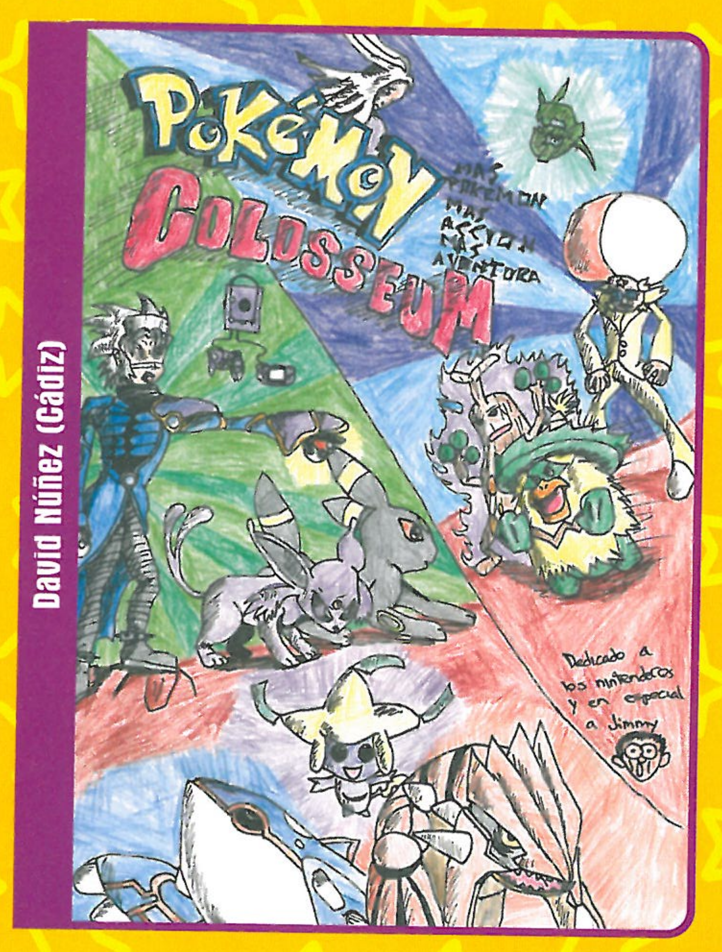
Judith Martínez, 6 años

María Buceta, 3 años

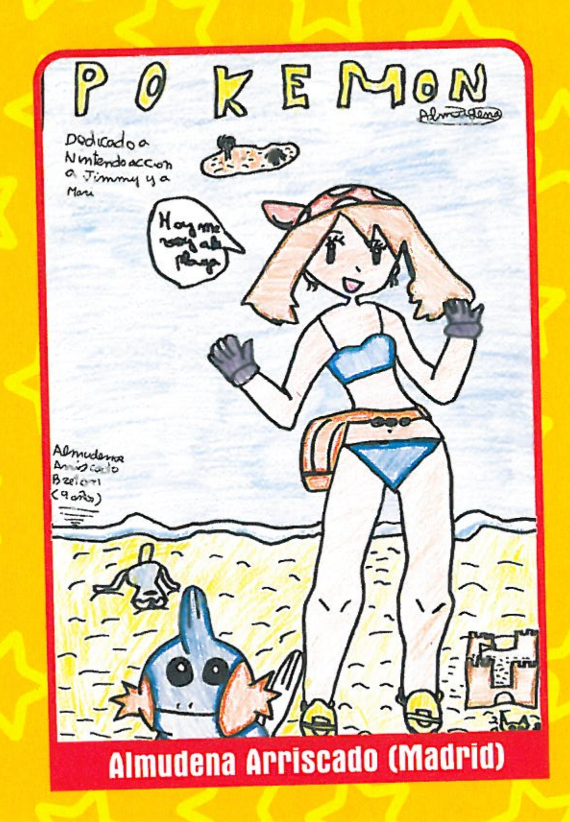
Silvia López, 5 años

Carmen Martínez, 4 años

ZONA Pokémon™



David Núñez (Cádiz)



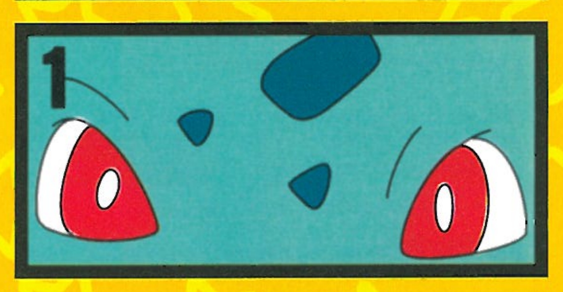
Almudena Arriscado (Madrid)

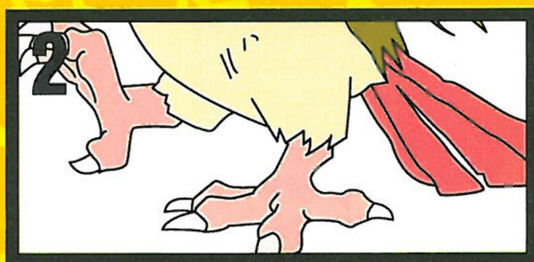


María González (Madrid)

¿Quién es quién?

Oak: –A la Mari le han traido los reyes unos prismáticos, y está la tía que no los suelta ni para dormir. De hecho, he dejado dos Pokémon en su cuarto, y está saltando en la cama y gritando "¡que me comen dos bichos enormeees!". ¿Cuáles son los Pokémon que la asustan tanto?





GANADORES

(Concurso Mayoral)

Revista Pokémon N°53

PORTA CD's + RADIO PORTÁTIL + RAQUETA HINCHABLE + RELOJ DESPERTADOR + JUEGO PARA PC

Fernando Fernández Pérez . . . . . . Almería
Aleix Melich . . . . Barcelona
Claudia Morales . . . . Barcelona
Santiago Alcántara Espinosa . . . . . . Cádiz
David Moreno García . . . . Cádiz
Laura Espinosa . . . . Ciudad Real
Juan Gómez Medina . . . . Córdoba
Alvaro Jiménez . . . . Guadalajara
Xabier Etxeberria . . . . Guipúzcoa
Miguel Conejero . . . . Jaén
Daniel Sánchez . . . . León
Eduardo Calvo . . . . Madrid
Alejandro Quintana Menéndez . . . . Madrid
Jorge Schnura Becerro . . . . Madrid
David Calderón Casarrubios . . . . . . Madrid
Ainhoa Serrano Serrano . . . . Málaga
Irene Gil . . . . Málaga
José Luís González . . . . Málaga
India Barco Bernal . . . . Pontevedra
María Sulchynska . . . . Sevilla
Verónica López . . . . Valencia
José Antonio Monzonis López . . . Valencia
Eduardo Miquel Carrión . . . . Valencia
Rodrigo Llacer . . . . Valencia
Alberto Díez . . . . Valladolid

(Bazar Pokémon)

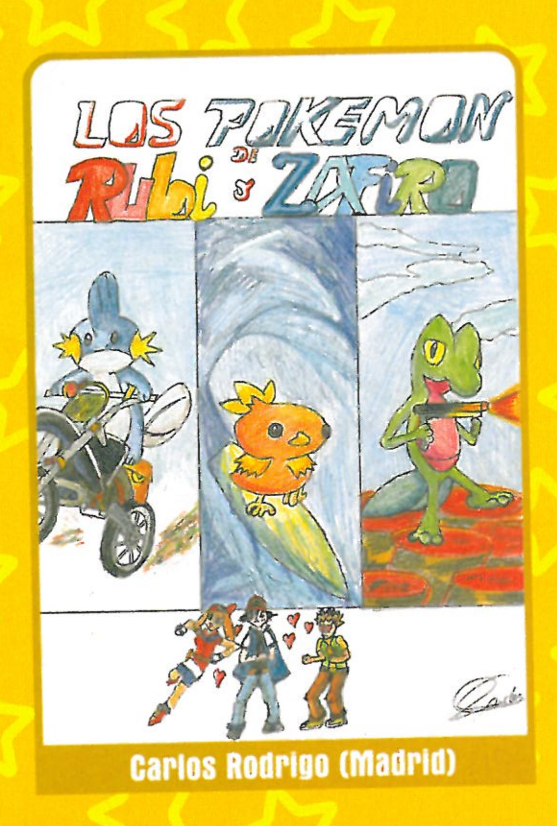
Revista nintendo N°45

PACK GBA

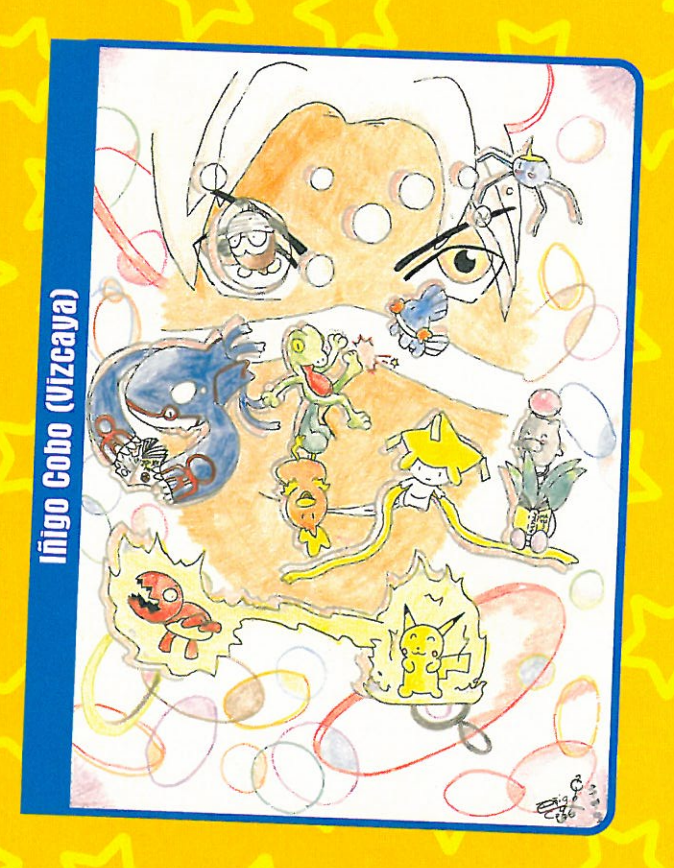
José Angel Carballeira . . . . Lugo
Javier Conde . . . . Madrid
Sara Troyano Fernández . . . . Sevilla

PACK GC

Cayetano Pérez . . . . Alicante
Edgar Montull . . . . Huesca
Daniel González Aranda . . . . Soria



Carlos Rodrigo (Madrid)



Iñigo Cobo (Vizcaya)







Empezamos el 2005 con una sopa Pokémon de esas que calientan el estómago y recalientan la cabeza con tanto Pokémon escondido.

Supersopa de letras Pokémon

F	L	D	A	P	R	A	K	I	G	A	M	C	T	E	E	R	I
E	E	L	T	O	A	O	S	F	O	O	A	E	R	N	L	E	O
L	S	O	I	K	G	A	S	A	L	D	R	L	O	O	O	M	S
I	Q	S	H	R	O	C	I	M	E	L	I	E	L	C	H	A	U
Z	U	L	U	E	A	C	A	O	M	I	L	B	N	O	A	Z	V
A	E	O	K	M	R	M	N	S	D	S	L	I	A	N	Y	A	E
Ñ	L	S	A	O	A	I	U	I	O	C	N	E	R	F	A	K	C
O	E	M	M	Y	D	O	C	Z	U	C	G	R	D	U	P	A	I
N	K	E	I	N	A	N	O	S	A	O	O	R	O	I	Z	L	N
U	S	R	T	Y	L	P	M	D	U	O	L	P	X	E	E	A	A
E	A	S	G	T	A	E	A	I	N	D	D	I	G	A	D	Y	P
H	J	E	A	R	N	R	P	M	A	N	E	M	Y	M	I	E	O
U	N	S	G	A	A	O	R	O	O	J	E	O	A	O	D	S	R
O	I	L	N	M	I	V	A	S	C	L	N	S	R	S	O	L	L
C	N	A	I	B	N	S	E	Y	L	O	E	I	A	E	A	A	O
H	E	R	K	I	T	P	R	L	A	U	L	A	D	N	L	M	M
A	I	E	A	E	A	E	O	Y	E	D	U	D	O	E	G	A	E
V	S	V	E	S	E	G	S	A	S	R	U	M	S	I	H	W	N
A	T	I	S	N	N	U	E	T	I	E	O	L	B	Q	O	S	O
L	O	S	P	L	D	I	L	O	C	D	S	O	U	U	S	R	S

Encuentra los Pokémon del 41 al 60, incluidos, de las ediciones Rubí y Zafiro.

LLAMADAS
(¡Maneees!)

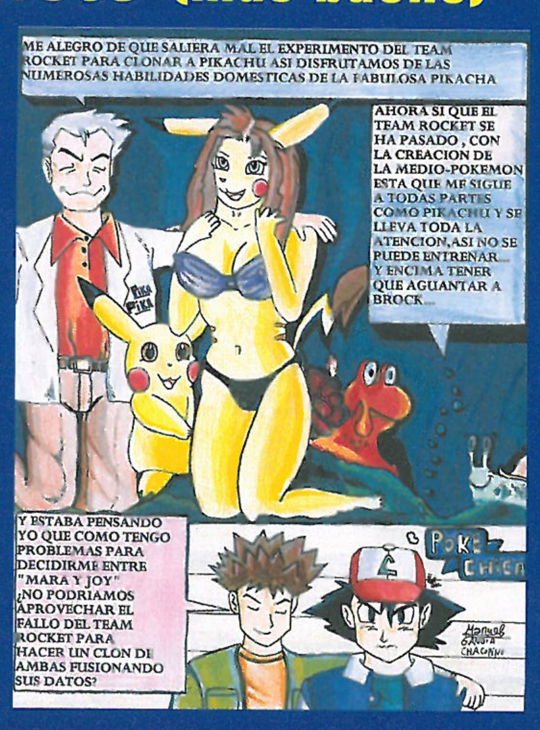
Clubes

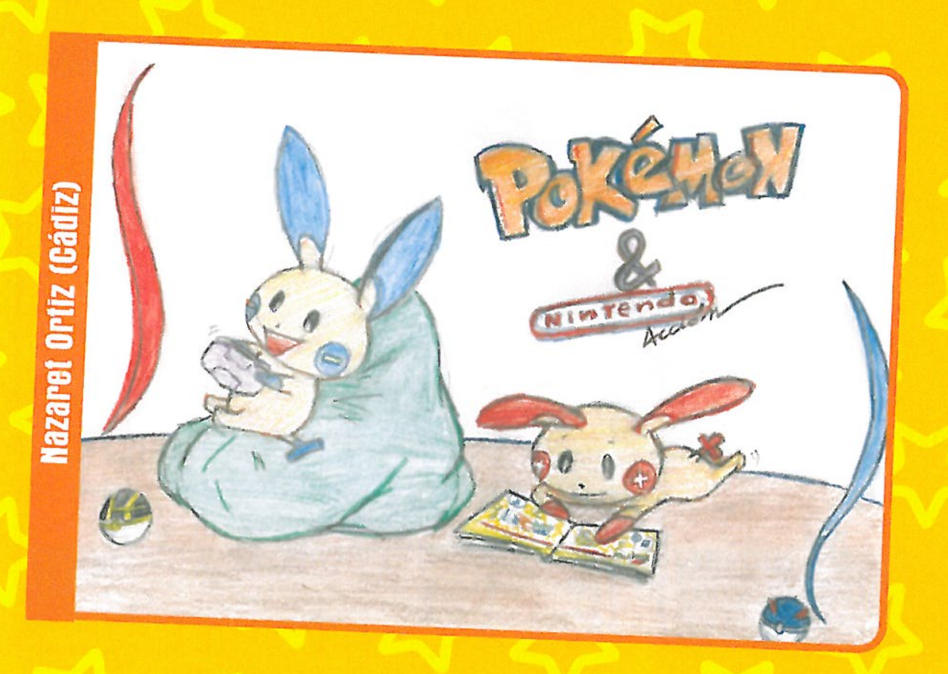
Me gustaría hacer un club. Se llamará "Pokéfan". En él haré muchos concursos para ganar el carnet oficial y podremos cambiar cartas Pokémon. Solo tenéis que mandar unas cuantas cosas: nº ID, equipo Pokémon (con niveles), número de Pokémon capturados y sello para respuesta asegurada a:

Josué de la Iglesia Álvarez
C/ Murcia, 2, 4ºD
CP: 47012 VALLADOLID

PokéChiste (más bueno)

Jimmy: –¡Oh, tú, Manuel Gandía, también conocido como Alicante Man! ¡Loado seas por el taco de chistes que nos has mandado, entre ellos este de la bella "Pikacha"!
Oak: –Em... ¿era un chiste?, ¿no se va a quedar por aquí la bella "Pikacha"? Pues toma, Mari.
Mari: –¡Oh, gracias! ¡Qué flor... ATCHUÁ! Pues toma, Jimmy.
Jimmy: –¡Oh, guay!





Nazaret Ortiz (Cádiz)

Soluciones pasatiempos

Supersopa de letras



Quién es quién

1. Bulbasaur 2. Pidgeot

Siluetas

1. Blissey 2. Alakazam

Poder Psíquico

Es Suicune.

Es Pokémon, pero...

1. Party (Pokémon Mini) 2. Amarillo (GB) 3. snap (N64) 4. Colosseum (GC) 5. Channel (GC)

Diferencias Slowking



Conoce a fondo a tus Pokémon

Antes de que el profe Oak suelte una charla sobre las características de cada Pokémon y lo que influyen a la hora de combatir, te diremos que este mes hemos ampliado esta sección a cuatro páginas, que incluyen desde Squirtle hasta Raticate. Y ahora sí, pasa y mira todo lo que sabe nuestro profe.

7 SQUIRTLE

Tras nacer se le hincha el lomo y se le forma un caparazón. Echa potente espuma por la boca.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv. 4	Látigo	Normal
Nv. 7	Burbuja	Agua
Nv. 10	Refugio	Agua
Nv. 13	Pistola Agua	Agua
Nv. 18	Mordisco	Siniestro
Nv. 23	Giro Rápido	Normal
Nv. 28	Protección	Normal
Nv. 33	Danza Lluvia	Agua
Nv. 40	Cabezazo	Normal
Nv. 47	Hidrobomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Agua **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Torrente (Sube ataques de tipo Agua)
EVOLUCIÓN: Wartortle (Nv 16) ➤ Blastoise (Nv 36)

8 WARTORTLE

Se oculta en el agua para cazar a sus presas. Al nadar rápidamente mueve las orejas para liberarse.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Burbuja	Agua
Nv. 4	Látigo	Normal
Nv. 7	Burbuja	Agua
Nv. 10	Refugio	Agua
Nv. 13	Pistola Agua	Agua
Nv. 19	Mordisco	Siniestro
Nv. 25	Giro Rápido	Normal
Nv. 31	Protección	Normal
Nv. 37	Danza Lluvia	Agua
Nv. 45	Cabezazo	Normal
Nv. 53	Hidrobomba	Agua
—	—	—

TIPO: Agua **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Torrente (Sube ataques de tipo Agua)
EVOLUCIÓN: Blastoise (Nv 36)

9 BLASTOISE



Es un Pokémon violento. Tiene reactores de agua en el caparazón, que le sirven para atacar con fuerza.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Refugio	Agua
Nv. 4	Látigo	Normal
Nv. 7	Burbuja	Agua
Nv. 10	Refugio	Agua
Nv. 13	Pistola Agua	Agua
Nv. 19	Mordisco	Siniestro
Nv. 25	Giro Rápido	Normal
Nv. 31	Protección	Normal
Nv. 42	Danza Lluvia	Agua
Nv. 55	Cabezazo	Normal
Nv. 68	Hidrobomba	Agua

TIPO: Agua **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Torrente (Sube ataques de tipo Agua)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

10 CATERPIE



Sus cortas patas están recubiertas de ventosas que le permitan subir incansable por muros y cuestas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Disp. Demora	Bicho
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Bicho **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Polvo Escudo (Evita efectos secundarios)

EVOLUCIÓN: Metapod (Nv 7) ➤ Butterfree (Nv 10)

11 METAPOD



Este Pokémon es vulnerable al ataque cuando su coraza es blanda y no lo protege del todo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Fortaleza	Normal
Nv. 7	Fortaleza	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Bicho **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Mudar (Se cura mudando la piel)

EVOLUCIÓN: Butterfree (Nv 10)

12 BUTTERFREE



En combate, aletea a gran velocidad para lanzar al aire sus tóxicos polvillos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Confusión	Psíquico
Nv. 10	Confusión	Psíquico
Nv. 13	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 14	Paralizador	Planta
Nv. 15	Somnífero	Planta
Nv. 18	Supersónico	Normal
Nv. 23	Remolino	Normal
Nv. 28	Tornado	Volador
Nv. 34	Psicorrayo	Psíquico
Nv. 40	Velo Sagrado	Normal
Nv. 47	Viento Plata	Bicho
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Bicho **TIPO 2:** Volador **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Ojo compuesto (Aumenta la precisión)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

13 WEEDLE



Fácil de ver por los bosques comiendo hojas. Tiene un aguijón venenoso en la cabeza.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Básico	Disp. Demora	Bicho
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Bicho **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Polvo Escudo (Evita efectos secundarios)
EVOLUCIÓN: Kakuna (Nv 7) ➤ Beedrill (Nv 10)

14 KAKUNA



Casi incapaz de moverse, este Pokémon solo puede endurecer su caparazón para protegerse.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Bicho **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Mudar (Se cura mudando la piel)
EVOLUCIÓN: Beedrill (Nv 10)

15 BEEDRILL



Vuela muy deprisa y ataca con los venenosos y grandes aguijones de la cola y las patas delanteras.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ataque Furia	Normal
Nv. 10	Ataque Furia	Normal
Nv. 15	Foco Energía	Normal
Nv. 20	Dobleataque	Bicho
Nv. 25	Furia	Normal
Nv. 30	Persecución	Siniestro
Nv. 35	Pin Misil	Bicho
Nv. 40	Agilidad	Psíquico
Nv. 45	Esfuerzo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Bicho **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Enjambre (Sube ataques tipo Bicho)
EVOLUCIÓN: No evoluciona

16 PIDGEY



Muy común en bosques y selvas. Aletea al nivel del suelo para levantar la gravilla.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv. 5	Ataque-Arena	Tierra
Nv. 9	Tornado	Volador
Nv. 13	At. Rápido	Normal
Nv. 19	Remolino	Normal
Nv. 25	Ataque Ala	Volador
Nv. 31	Danza Pluma	Volador
Nv. 39	Agilidad	Psíquico
Nv. 47	Mov. Espejo	Volador
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: Normal **TIPO 2:** Volador **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Vista Lince (Evita que baje la Precisión)
EVOLUCIÓN: Pidgeotto (Nv 18) ➤ Pidgeot (Nv 36)

17 PIDGEOTTO

Muy protector de su amplio territorio, este Pokémon picoteará ferozmente a los intrusos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Ataque-Arena	Tierra
Básico	Tornado	Volador
Nv. 5	Ataque-Arena	Tierra
Nv. 9	Tornado	Volador
Nv. 13	At. Rápido	Normal
Nv. 20	Remolino	Normal
Nv. 27	Ataque Ala	Volador
Nv. 34	Danza Pluma	Volador
Nv. 43	Agilidad	Psíquico
Nv. 52	Mov. Espejo	Volador
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Normal **TIPO 2:** Volador **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Vista Lince (Evita que baja la PRECISIÓN)
EVOLUCIÓN: Pidgeot (Nv 36)

18 PIDGEOT

Cuando caza, vuela muy deprisa a ras del agua, y sorprende a inocentes presas como Magikarp.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Ataque-Arena	Tierra
Básico	Tornado	Volador
Básico	At. Rápido	Normal
Nv. 5	Ataque-Arena	Tierra
Nv. 9	Tornado	Volador
Nv. 13	At. Rápido	Normal
Nv. 20	Remolino	Normal
Nv. 27	Ataque Ala	Volador
Nv. 34	Danza Pluma	Volador
Nv. 48	Agilidad	Psíquico
Nv. 62	Mov. Espejo	Volador
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Normal **TIPO 2:** Volador **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Vista Lince (Evita que baja la Precisión)
EVOLUCIÓN: No evoluciona

19 RATTATA



Cuando ataca lo muerde todo. Pequeño y muy rápido, es muy fácil de ver en muchos sitios.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Látigo	Normal
Nv. 7	At. Rápido	Normal
Nv. 13	Hip. Colmillo	Normal
Nv. 20	Foco Energía	Normal
Nv. 27	Persecución	Siniestro
Nv. 34	Superdiente	Normal
Nv. 41	Esfuerzo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Normal **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Fuga (Facilita la huida)
Agallas (Sube el Ataque si sufre)
EVOLUCIÓN: Raticate (Nv 20)

20 RATICATE



Utiliza los bigotes para equilibrarse. Parece que si se los cortan va más despacio.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	At. Rápido	Normal
Nv. 7	At. Rápido	Normal
Nv. 13	Hip. Colmillo	Normal
Nv. 20	Cara Susto	Normal
Nv. 30	Persecución	Siniestro
Nv. 40	Superdiente	Normal
Nv. 50	Esfuerzo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Normal **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Fuga (Facilita la huida)
Agallas (Sube el Ataque si sufre)
EVOLUCIÓN: No evoluciona



TUS POKéMON SE MERECEN UN PREMIO

SÚBELOS A NINTENDO GAMECUBE CON:

POKéMON COLOSSEUM PAK

3+
www.pegi.info

TEXTOS EN CASTELLANO

The Pokémon Company

Transfiere tus Pokémon de Pokémon Rojo Fuego o Verde Hoja a Pokémon Colosseum y viceversa.

SI ERES FAN DE POKÉMON NO TE PIERDAS ESTE PAK POR 129'99€*

Ahora, puedes jugar con tus Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja en Game Cube y luchar como nunca en la liga Colosseum. Hazte con el Pak Colosseum y llévate una tarjeta de memoria de 59, el juego Pokémon Colosseum y tu Game Cube a un precio que no te puedes perder: 129,99€

*P.V.P. Recomedado. Oferta promocional. Validez de la oferta hasta el 31/03/2005

CONÉCTATE



Cable válido para GBA SP





+



+





http://pokemon.nintendo.es